

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Karya yang di bahas dalam skripsi ini berjudul “*Better Tomorrow*”, Sebuah film *hybrid* yang menggabungkan animasi dua dimensi dengan *live action*. Film dengan durasi 20 menit, tanpa dialog dengan mengandalkan ekspresi dan juga musik untuk bisa menyampaikan ekspresi. Dalam karya ini, sebuah perempuan berusaha menjadi musisi untuk mengharapkan kepuasan ayahnya, tetapi terpisah dari dia karena bencana gempa. Olivia, seorang musisi terkenal, memiliki latar belakang yang penuh penderitaan karena terpisah dari ayahnya, James, yang terkena bencana gempa yang merusak kota mereka. Namun, Olivia diadopsi dan dibesarkan oleh Elvis dan Nicole, yang kemudian mendidiknya dalam seni musik dengan bantuan Jerry, seorang komposer musik terkenal yang telah pensiun. Dengan bimbingan ini, Olivia tumbuh menjadi seorang remaja yang berbakat dalam musik. Suatu hari, saat Olivia sedang menyelenggarakan konser, James, yang diyakini sudah lama meninggal, muncul di hadapan umum.

3.2. Konsep Karya

Karya "*Better Tomorrow*" menggabungkan elemen film *live action* dan animasi 2D, menampilkan sebuah film pendek fiksi yang berfokus pada tema keluarga. Cerita ini mengisahkan tentang seorang anak perempuan yang dipisahkan dari ayah kandungnya sejak dini, tetapi tetap ingin mempertahankan kenangan tersebut melalui musik. Dalam konsep ini, karakter utama adalah ayah dan anak perempuan, dipilih karena peran ayah sebagai pendukung emosional dan keamanan yang krusial bagi pertumbuhan anak perempuan.

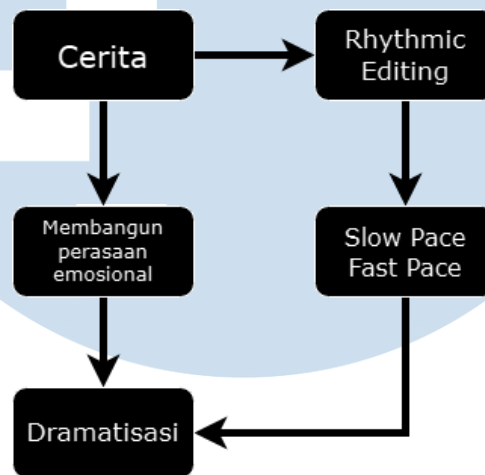
Penampilan karya ini didasarkan pada pilihan plot, musik, dan suara. Inspirasi untuk cerita ini diambil dari film animasi "*Coco*" (2017), yang menceritakan tentang seorang anak bernama Miguel yang bermimpi menjadi musisi idolnya, Ernesto de la Cruz. Genre drama keluarga dan musikal dari "*Coco*" juga menjadi inspirasi dalam menceritakan kisah kedua karakter dalam karya ini.

3.3. Tahapan Kerja

1. *Development:*

a. Ide atau gagasan

Dalam karya *hybrid better tomorrow*, penulis ingin menyampaikan dengan editing bahwa adanya perasaan yang bercampur aduk pada karakter dengan lagu yang dinyanyikannya. Seperti referensi film *coco* (2017) dimana Ernesto de la Cruz menyanyikan lagu, dan lagu tersebut mengiringi perasaan penonton. Serta adanya musik pengiring dengan tema musik meksiko di sepanjang film.



Gambar 3. 1 konsep penciptaan

Gambar 3.1 diatas menjelaskan bagaimana proses kerja dalam membangun sebuah dramatisasi dengan menggunakan ritme editing. Ritme editing dibangun dengan memperhatikan dua aspek yaitu timing dan pacing, untuk membangun suasana penasaran dan dramatis untuk menggiring ekspektasi penonton mengenai adegan yang akan terjadi selanjutnya. Terdapat 2 scene yang akan dibangun menjadi dramatis yaitu pada scene 18 dan scene 20, dimana adegan dibangun menjadi dramatis dengan ekspektasi yang telah di bangun sesuai dengan perasaan yang sedang dirasakan oleh karakter.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan menonton film *coco* (2017), yang merupakan film dengan banyaknya instrumen musik sebagai pengantar dari perasaan yang ingin disampaikan *filmmaker*. Penulis melakukan observasi juga pada film *Raging Bull* (1980), *Psycho* (1960) dan *Apocalypse Now* (1979) bagaimana *timing* dan *pacing* diciptakan ketika musik atau scoring yang mengiringi di dalam perpindahan shot pada *scene* yang menjadikan suatu irama dalam visual yang ditonton.

Perbandingan Karya Referensi			
Raging Bull	Psycho	Apocalypse Now	Better Tomorrow
menggunakan Rhythmic editing untuk menyampaikan ketegangan	Menggunakan Rhythmic editing untuk menunjukkan adanya kekejaman dalam pembunuhan serta ketegangan	Menggunakan Rhythmic editing untuk menunjukkan emosi yang lebih dinamis, perasaan yang bercampur aduk dengan perpindahan scene ke pemotongan Kerbau	Menggunakan Rhythmic editing untuk memberikan perasaan tergesa gesa, dan rasa lega serta terharu pada scene 18 dan 20

Tabel 3. 1 Perbandingan karya referensi

Penulis menemukan persamaan yaitu penggunaan rhythmic editing pada film terdahulu berupaya untuk menyampaikan perasaan karakter lewat kecepatan perpindahan shot, namun juga terdapat banyaknya perbedaan dengan beberapa film yang menerapkan teknik *Rhythmic Editing*. Perbedaan yang paling mencolok adalah motivasi penggunaan teknik yang berbeda, dimana film terdahulu menggunakan teknik tersebut sebagai pendukung untuk memperkuat rasa tegang yang ada di dalam film, juga memberikan rasa takut. Teori yang dipakai pada film terdahulu tidak sama, namun ada kemiripan dimana penulis bermotivasi memberikan rasa tergesa karena karakter Olivia ingin mengejar James sang ayah kandungnya. Dengan motivasi yang berbeda namun tujuan yang sama yaitu

menyampaikan emosi yang terdapat dalam *scene*, penulis berusaha menerapkan teknik *Rhythmic editing* dalam film *Better Tomorrow*

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan studi literature yang dapat mendukung penelitian ini, sebuah teori dalam editing yaitu *rhythmical editing* menjadi teori utama bagi penulis untuk memperkuat hasil akhir dari karya, penulis juga menggunakan dua faktor pendukung dari *rhythmical editing* yaitu *timing* dan *pacing*, kemudian membahas tentang bagaimana film ini bisa menjadi dramatis dari sisi emosi sedih dari karakter.

8. Praproduksi:

Pada tanggal 16 April 2023, tahap produksi akan berlangsung selama satu hari. Proses syuting untuk karya ini akan diambil di satu lokasi, yaitu Universitas Multimedia Nusantara. Penulis akan menggunakan berbagai lokasi seperti ruang kelas, area parkir, jalan kampus, dan *lecture hall* untuk beberapa adegan. Selama tahap ini, penulis juga akan bertindak sebagai sinematografer. Karena tidak ada dialog dalam karya ini, penulis akan mengandalkan *editing* untuk menyampaikan perasaan karakter, selain dari kemampuan *acting*. Sebelum *shooting* dimulai, penulis dan *Director* akan merencanakan *floorplan* dan membuat *photoboard* untuk memastikan pesan dari premis dan *script* dapat disampaikan dengan jelas kepada penonton.

9. Produksi:

Karya *Better Tomorrow* adalah gabungan dari *live action* dan animasi. Selama tahap produksi, penulis akan mengambil gambar untuk *live action*. Untuk pengambilan gambar, penulis dan *crew Miracles* akan menempatkan pemain di lokasi yang telah direncanakan sesuai konsep yang telah dibuat.

10. Pascaproduksi:

Pascaproduksi akan dilakukan setelah produksi *live action* selesai. Karena karya ini adalah *hybrid*, tim animasi akan mulai mendesain adegan untuk menyesuaikan dengan *live action*. Setelah tim animasi selesai, penulis akan menggabungkan kedua

elemen tersebut menjadi satu film. Penulis juga akan melakukan *color grading* untuk menyesuaikan *mood* antara animasi dan *live action*. Selain itu, penulis akan menyatukan gambar dengan musik yang dibuat oleh *sound designer*. Penulis juga akan menyesuaikan musik dengan potongan antar *scene* yang telah diambil, sesuai dengan *timing* dan *pacing* yang diinginkan dalam film.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA